

Bases Generales

Descripción general

1. El Torneo Universitario de Aplicaciones Móviles (en adelante Torneo) es un concurso de desarrollo de software. Consiste en la elaboración y presentación de un proyecto desarrollado íntegramente en Android. Los participantes y sus proyectos deberán cumplir los requisitos que se contemplan en los siguientes apartados.

2. El desarrollo del concurso consta de las siguientes fases:

* **Fase de inscripción (desde el 13 de septiembre al 11 de octubre):** Durante este periodo, los participantes se inscribirán en el Torneo mediante el formulario que se encuentra en el sitio web www.cursorlab.cl. Paralelamente se desarrollarán charlas introductorias a Android y el Torneo en general por parte de CursorLab.

* **Fase de aceptación (desde el 11 al 15 de octubre):** Se comunicará a todos los participantes la lista de proyectos aceptados en el Torneo.

* **Fase de desarrollo (desde el 15 de octubre al 12 de enero de 2011):** Periodo destinado al desarrollo de los proyectos aceptados.

* **Fase final (14 de enero de 2011):** Consistirá en una ceremonia donde serán expuestos los proyectos finalistas y se procederá a la entrega de premios.

Las fechas de las distintas fases en las que se compone el desarrollo del concurso estarán disponible en el sitio web www.cursorlab.cl. Dichas fechas son susceptibles de ser modificadas si la organización lo cree conveniente. En dicho caso, se anunciará con suficiente antelación.

Requisitos de los participantes

3. El máximo de participantes será de tres personas por proyecto.
4. Sólo se podrá participar en un proyecto a la vez.
5. Tras la notificación de aceptación, los participantes deberán acreditar la documentación solicitada por la organización de lo contrario el proyecto propuesto quedará fuera del Torneo.
6. Los participantes deben estar matriculados en un ciclo formativo de pregrado de las carreras de ingeniería en computación o afines, en la Universidad de Chile, la Pontificia Universidad Católica de Chile o la Universidad Técnica Federico Santa María, así como estar en disposición de poder acreditarlo.
7. Los proyectos debe estar íntegramente desarrollados en Android y ser aceptados por la totalidad de los miembros comité de evaluación descritos en el punto 11.

Recursos para el desarrollo

8. CursorLab pondrá a disposición de los participantes un servidor SVN en el que se alojarán los proyecto participantes en el concurso. Los participantes también dispondrán de un blog, en el que quedará reflejado la evolución del proyecto, las dificultades encontradas y las decisiones tomadas durante la fase de desarrollo. Tanto el servidor SVN como el blog serán empleados para evaluar la evolución de los proyectos.
9. CursorLab pondrá a disposición de cada profesor adjunto a las universidades, dos terminales de prueba con Android,, los que deberán ser devueltos una vez finalizado el Torneo.
10. CursorLab realizará una charla introductoria al mundo de Android y del Torneo paralelo a la fase de inscripción de los equipos. El espacio físico donde se realizará la charla quedará sujeto a la gestión del profesor adjunto a la universidad correspondiente.

Criterios de evaluación

11. El Comité de evaluación estará compuesto por un profesor adjunto a cada universidad participante y 2 personas adjuntas a CursorLab.

12. El comité de evaluación descrito en el punto 10, sólo valorará aquellos proyectos y/o contribuciones realizados durante la fase de desarrollo del Torneo, entendiéndose como tal desde el día en que solicita su inscripción hasta el día en que concluye la fase de desarrollo.

13. Si un participante realiza una contribución a un proyecto ya existente, sólo será evaluada la parte desarrollada durante el periodo de desarrollo del concurso, y en ningún momento el proyecto en global.

14. El comité de evaluación valorará los siguientes aspectos:

- * **Impacto del proyecto** (30% de la puntuación). Se valorará positivamente que el proyecto genere impacto en la comunidad con un interés común en hacer que dicho proyecto avance.

- * **Calidad del desarrollo y uso del servidor** (30% de la puntuación). Se valorará positivamente una buena planificación, así como la realización de un buen diseño e implementación del proyecto. Una buena estrategia en el lanzamiento de versiones será igualmente bien considerada. Además, un buen uso de las herramientas disponibles en el servidor serán igualmente valorados positivamente.

- * **Documentación del proyecto** (25% de la puntuación): La documentación es un aspecto importante. Se valorará positivamente la realización de documentación de usuario final (detallando la instalación y configuración) y de desarrollo (ofreciendo la información pertinente para facilitar la realización de trabajos derivados y adaptaciones).

- * **Grado de finalización** (15% de la puntuación): Se valorará positivamente el grado de finalización, diseño de interacción y usabilidad del proyecto.

Premios

15. Los premios serán los siguientes:

1er lugar: Terminal Samsung i9000 galaxy para cada miembro del equipo.

2do lugar: iPod Touch 150Gb para cada miembro del equipo

3er lugar: HD Portátil 1Tb Western Digital para cada miembro del equipo.

Participación: Polera Android CursorLab para cada miembro del equipo (entregada después de la aceptación del equipo participante).

16. Durante la fase final se harán público y serán entregados todos los premios citados en el punto 13 de las bases.

17. CursorLab se reserva el derecho de revocar cualquiera de los premios en caso de detectar alguna irregularidad.

18. Un representante de cada proyecto finalista deberá exponer, participar y estar presente en la fase final.

Descalificaciones

19. CursorLab se reserva el derecho a tomar las medidas oportunas y/o a descalificar, previo aviso, aquellos participantes y/o proyectos que incumplan con algún punto de las bases durante el transcurso del concurso.

Aspectos legales

20. La propiedad intelectual del código fuente utilizado por los participantes del Torneo, quedará a disposición tanto de los creadores del código, como de la organización del Torneo.

21. El hecho de presentar la inscripción al Torneo, implica la aceptación de estas bases en su totalidad.